36

2004-01
€2,70

XSW-Magazine



Colofon

Uitgever/Hoofdredacteur

Mari van den Broek

Redactieadres

XSW-Magazine
Molenweg 17, 5342 TA Oss
(06) 22125592
E-mail: mbr@mbrmsx.xs4all.nl

Redactie

Maico Arts (0412) 690757 msxnbno@t-hok.nl

Vaste medewerkers

Paul Reemeyer,
Richard Bosch, Raymond Hoogerdijk

Abonnementen

MSX-NBNO
Isabella v. Portugalstraat 9, 5346 PJ Oss
(0412) 690757
E-mail: msxnbno@t-hok.nl

Een abonnement kan elk gewenst moment ingaan. Een abonnement van zes nummers kost €13,10. Een abonnement loopt van 1 januari tot en met 31 december.

Abonnementstarieven ingaande per:

Januari/Februari	€13,10	(6 nummers)
Maart/April	€11,30	(5 nummers)
Mei/Juni	€9,05	(4 nummers)
Juli/Augustus	€6,80	(3 nummers)
September/Oktober	€4,50	(2 nummers)
November/December	€2,45	(1 nummer)

Advertenties

Advertenties mogen in elk PC-formaat worden aangeboden (BMP, PCX, TIF, CDR etc. etc.) natuurlijk kunnen wij ook MSX pictures (screen 5,7, 8 en 12) converteren naar PC-formaat.

Advertentie-tarieven:	A5	(210x148mm)	6,80
	A6	(105x148mm)	4,50

MSX-NBNO
Oss
Postgiro: 7126201
Rabobank: 1129.41.877

Met dank aan

André van Herk, Rob Hiep

Inhoudsopgave

Redactioneel

Inmiddels is er al weer een hele tijd verstreken zonder dat wij een nieuw nummer van XSW-Magazine hebben uitgebracht.

Een echte reden of oorzaak is niet aan te wijzen. Het ontbreekt ons simpelweg aan tijd, motivatie, artikelen etc. etc.

Met een beurs voor de deur wilden we niet langer wachten met het nieuwe nummer van XSW-Magazine. Dit keer niet zo dik als anders en ook de kleurencover ontbreekt.

Omdat XSW-Magazine 36 eigenlijk de afsluiter van de lopende abonnementen is en iedereen zo lang heeft moeten wachten op dit nummer, zijn wij druk doende om te kijken of we er gezamelijk nog een extra nummer uit kunnen persen...

Wie door dit nummer bladert zal opvallen dat niet alle artikelen erg up-to-date zijn, waarvoor onze excuses.

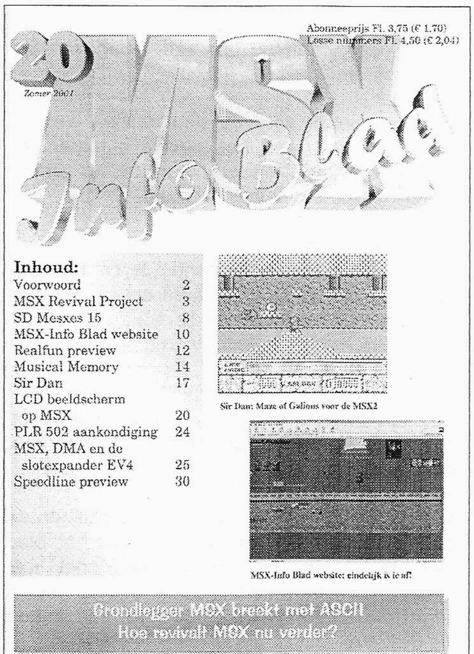
Met DeltaSoft hebben we lange tijd geleden de afspraak gemaakt een diskette met het blad mee te sturen, wat helaas door het niet verschijnen van XSW-Magazine keer op keer is uitgesteld. Desondanks bij dit blad, dan alsnog die diskette...

MSX-Info Blad 20

Mari van den Broek

Het lijkt zo kort, maar toch is het inmiddels al weer een tijdje geleden dat de beurs in Tilburg werd georganiseerd. Op de beurs allerlei positieve verhalen, echter nu, na ruim 3 maanden, blijkt er weinig te gebeuren... Laten we de vakantie maar eens afwachten, misschien dat daarna het tij weer keert en menig MSXer weer met frisse moed begint aan nieuwe projecten of reeds aangevangen projecten eindelijk afrond.

De eerste week van mijn vakantie, het nieuwste nummer van het MSX-Info Blad valt op de deurmat. Ik kan mijn nieuwsgierigheid niet langer bedwingen en haal het blad snel uit zijn verpakking. Wat direct opvalt is dat het nummer dunner is dan normaal, wanneer we vervolgens het blad openslaan zien we dan ook dat het blad slechts 32 pagina's telt, inclusief de cover.


Abonneeprijs Fl. 3,75 (€ 1,70)
Losse nummers Fl. 4,50 (€ 2,04)

20

Zomer 2001

MSX Info Blad

Inhoud:

Voorwoord	2
MSX Revival Project	3
SD Mesxes 15	8
MSX-Info Blad website	10
Realfun preview	12
Musical Memory	14
Sir Dan	17
LCD beeldscherm op MSX	20
PLR 502 aankondiging	24
MSX, DMA en de slotexpander EV4	25
Speedline preview	30

Sir Dan: Maze of Galious voor de MSX2

MSX-Info Blad website: eindelijk is ie af!

Grondlegger MSX breekt met ASCII
Hoe revivalt MSX nu verder?

Op de cover screenshots van het spel Sir Dan en de website van het MSX-Info Blad. Uiteraard ontbreekt de inhoudsopgave ook niet. Onderaan de cover de tekst "Grondlegger MSX breekt met ASCII. Hoe revivalt MSX nu verder". Mijn oog dwaalt naar de rechterbovenhoek van de cover, alwaar de prijs van het blad voor zowel abonnees als losse nummers nu ook in euro's vermeld wordt, netjes.

In het voorwoord blikt men terug op de beurs in Tilburg, die niet echt spectaculair genoemd kon worden. Zo bracht Nishi Kazuhiko een bezoekje aan de beurs en was er naast de verzamel-cd van DeltaSoft weinig nieuws te vinden.

Het allereerste artikel wat we tegen komen in dit nummer is "MSX Revival Project". Op de beurs in Tilburg was de Japanse delegatie er niet alleen om de beurs te bezoeken, maar zo gaf Nishi onder andere een lezing over de wederopstanding van MSX in de vorm van een "nieuwe MSX". Tijdens deze lezing werd kort verteld wat MSX precies betekend heeft in het verleden en wordt vooruit gekeken wat MSX in de toekomst zou moeten gaan betekenen.

Men vervolgt met SD Mesxes 15. Ook de redactie van het MSX-Info Blad is het opgevallen dat SD Mesxes vrij onregelmatig verschijnt, het nu besproken nummer dateert al van december 2000.

Het MSX-Info Blad heeft een nieuwe website. De webhost van het MSX-Info Blad, die beheerd wordt door Dirk Haagmans, heeft het initiatief genomen om de site op de server te zetten met de domeinnaam msxinfo.com. De

domeinnaam is actief sinds 12 mei 2001. Neem eens een kijkje!

De cursus Graphics 9000 is voor dit nummer geschrapt, in plaats daarvan verteld Sjoerd Mastijn over zijn nieuwe muziekprogramma Realfun voor de MoonSound. Realfun was in eerste instantie alleen bedoeld voor de muziekmodule, echter in 1997 kocht de auteur een MoonSound en was niet echt tevreden met de bijgeleverde software. Dus werd begonnen aan de MoonSound versie van Realfun die tevens de muziekmodule zou moeten ondersteunen. Er worden behoorlijk wat beloftes gedaan in dit artikel, hopelijk weet men deze allemaal waar te maken voor het programma daadwerkelijk wordt uitgebracht, men hoopt namelijk voor het einde van 2001 Realfun af te krijgen. Verkoop van het programma zal gebeuren via het MSX-Info Blad en/of Sunrise. Vreemd genoeg krijgen kopers van een nieuwe MoonSound Realfun er straks GRATIS bij. Sunrise moet hier nog maar eens goed over nadenken, want deze "service" mag natuurlijk niet alleen gelden voor kopers van een nieuwe MoonSound, maar ook voor de bezitters van dit leuke geluidskastje van het eerse uur.

DeltaSoft had een nieuwe release in Tilburg, namelijk Musical Memory. Dit spel staat op de verzamel-cd die men uitbracht op Tilburg. Musical Memory is niet geheel door de heren van DeltaSoft gemaakt, Albert (BIFI!) en Patriek hebben ook de helpende hand toegestoken en de grafische omlijsting was van de hand van Roald Sas. We kennen allemaal het spel Memory wel, echter dit keer moeten we geen twee identieke plaatjes zien te vinden, maar twee identieke muziekstukjes. Erg origineel.

Op de redactie is ook het spel Sir Dan - The Lost Years- terecht gekomen. Het spel is speciaal voor FutureDisk 43 gemaakt, abonnees hebben dit spel dan inmiddels ook ontvangen (uitzonderingen daargelaten!). Geen abonnee op FutureDisk? Koop deze dan op de komende beurs of bestel het spel bij Club Hnostar. Deze Maze of Galious kloon ziet er grafisch leuk uit en speelt prettig. Een echte aanrader dus.

Op de beurs in Tilburg hebben we het al kunnen zien hoe een LCD-scherm aangesloten was op een MSX. Dennis Koller gaat in een aantal artikelen uitleggen hoe hij dit heeft weten te realiseren. In dit eerste deel vertelt Dennis over zijn experimenten met verschillende LCD-schermen. Wie ook wil gaan experimenteren moet wel behoorlijk goede ogen hebben want van het schema op pagina 21 kan ik weinig herkennen...

Op beurzen en via e-mail komen de laatste tijd nogal wat vragen binnen over de Evolucion4 slotexpander. De vragen gaan voornamelijk over de DMA mogelijkheden van de expander. Wie beter dan de maker zelf kan uitleg geven over dit fenomeen, Leonardo Padial. Het artikel gaat vrij diep in op de materie, niet echt interessant voor de doorsnee MSXer dus.

Het blad besluit met een preview van het spel Speedline waaraan de groep TrapoSoft uit Spanje momenteel werkt. Speedline is gebaseerd op de film Tron, een film waarin motorraces gehouden worden en waarbij deelnemers diverse obstakels en vijanden tegen komen. De link die de recensent legt is die met het spel Laserbeams (Laserbikes?). Hierbij beweeg je je als een steeds langer wordende lijn voort over het scherm, waarbij de lijn van de tegenstander of die van jezelf niet mag worden geraakt. Bij Speedline is dat ook het geval, echter dit spel is uitgebreid met diverse opties...

Wanneer ik zo terugblik op de zojuist geschreven tekst, blijkt dit dunne zomernummer van het MSX-Info Blad toch

behoorlijk wat stof tot schrijven te geven. Ja het is nu zomer, alles draait op een laag pitje.

Ondanks dat het blad de nodige pagina's "mist" heeft het me toch een tijdje weten te boeien. Blad zit netjes in elkaar, echter het afbreken van teksten en vervolgen op een andere pagina (met een andere tekst ertussen) heeft mij nooit weten te bekoren. Ik zie dat dan ook als een behoorlijk minpunt. Verder niets dan lof voor de redactie.

Het volgende nummer verschijnt volgens de redactie nog voor de beurs in Bussum. Men heeft ook beloofd dat dat nummer ook weer het normaal aantal pagina's zal beslaan. Ik kijk er al naar uit.

MSX-Info Blad
Rotterdamstraat 73
6415 AV Heerlen
(045) 572 95 09

Tilburg 2001

Mari van den Broek

Elk jaar weer kijk je als MSXer uit naar de beurs die georganiseerd wordt in Tilburg. In het achterhoofd de gedachten terug naar die tijd waarop enkele honderden bezoekers naar deze beurs kwamen en men rijendik bij de ingang stond te wachten alvorens men naar binnen mocht.

De beurs in Tilburg is in het verleden al enkele malen bezocht door mensen uit Japan. Het was dan ook totaal niet vreemd om kort van te voren via Internet te vernemen dat ook dit jaar weer een delegatie naar Tilburg zou komen. Als donderslag bij heldere hemel werd kort voor de beurs aangekondigd dat Dr. Kazuhiko Nishi, de grote man achter MSX, een toespraak zou komen houden omtrent de plannen voor een "nieuwe MSX".

Dit bericht alleen deed al veel stof opwaaien, een enkeling was sceptisch en kon niet geloven dat dit bericht waar was. Zeg nou zelf, waarom zou Nishi een verhaaltje komen vertellen aan een handjevol MSX-freaks in Nederland? Terug naar de beurs...

Ik kan nu wel het geijkte verhaaltje gaan houden over hoe we naar de beurs zijn gegaan en hoe snel we wel niet onze



stand hadden opgebouwd. Weinig interessant zul je dan zeggen. De "voorlopige" lijst van standhouders, zoals die onder andere gepubliceerd was in het MSX Info-Blad, gaf al aan dat het aantal standhouders in verhouding tot het afgelopen jaar lager lag. Een kleiner aantal standhouders wil per definitie niet zeggen dat een beurs niet zal slagen. We moeten ons niet vergissen, er is nog steeds een terugloop onder het aantal MSX-gebruikers, of in elk geval onder de beursbezoekers.
Al vrij vroeg in de morgen kreeg ik de

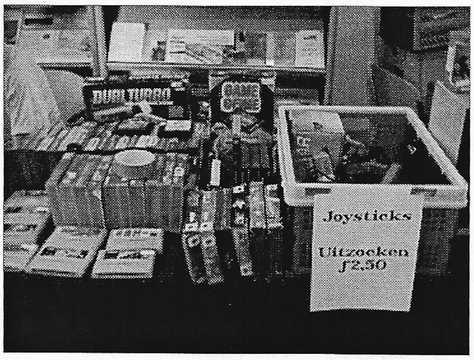


gelegenheid om een rondje te maken over de beurs. Op de benedenvloer zoals gewoonlijk het CGV zelf en de gewoonlijke handelaren in diverse computersupplies, van inktcartridges tot documentholders voor aan de monitor. Uiteraard een enkele MSX-groep was op de benedenvloer vertegenwoordigd.

De zaal achter in het gebouw was dit maal vrij gehouden voor de toespraak die Nishi die dag om klokslag 11.00 uur zou gaan houden. Ik spoedde me naar de eerste verdieping, de beurs zou immers binnen enkele minuten gaan beginnen. Hier trof ik in een van de vele zaaltjes diverse MSX-groepen aan: Sunrise, Totally Chaos en enkele anderen. Eerlijk gezegd kan ik me de exacte indeling van de diverse zalen

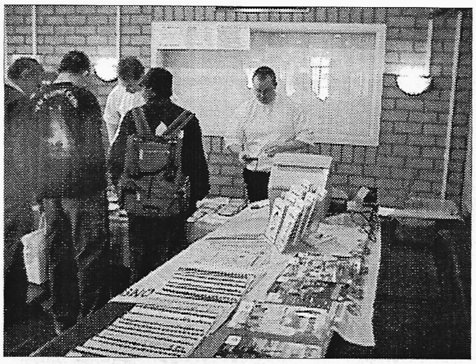
niet echt goed meer herinneren en kan het best zijn dat ik me vergis in de verdiepingen.

De stands van een aantal groepen was zoals gewoonlijk weer goed aangekleed. Zo trof ik de trommelende mascotte van Delta Soft niet alleen aan op hun eigen stand, maar was een exemplaar ook te vinden op de stand van MSX Club West-Friesland. In dezelfde zaal waar Delta Soft stond, stond ook FutureDisk. Zoals gebruikelijk houdt je met iedereen een kort babbeltje en klets je wat bij over wat precies jouw plannen zijn op deze beurs.
Als snel werd duidelijk dat de meeste van de standhouders toch echt wel uitkeken naar de toespraak die Nishi zou gaan



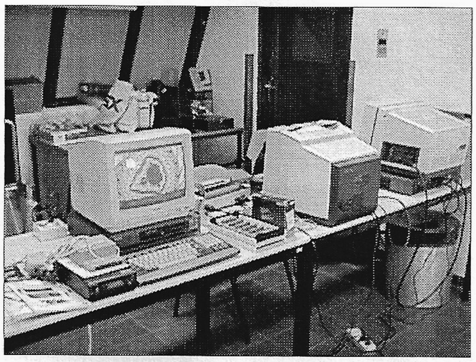
houden. Ik ben nog snel even naar de bovenverdieping gelopen, ik wilde immers al een beetje een overzicht hebben van alle stands alvorens ik me in het beursgedrang zou storten en me bezig zou gaan houden met het promoten van XSW-Magazine en verkopen van diverse software. Tot mijn verbazing bleef het in het begin een beetje rustig, zo tegen 11.00 uur werd het ineens een stuk drukker in de zaal achterin en waren er slechts nog enkele bezoekers te vinden in de andere ruimtes.

Inmiddels was het al na elven en de hoofdpersoon die de toespraak zou gaan houden was nog steeds niet gearriveerd. Anne de Raad wist ons te melden dat de



toespraak die gepland stond voor 11.00 uur verzet was naar 13.00 uur, aangezien Nishi nog niet gearriveerd was en men ook nog wat tijd nodig had om het één en ander voor te bereiden. Zo moesten er bijvoorbeeld nieuwe sheets voor de overheadprojector gekopieerd worden.

Terug naar de beurs, op zoek naar nieuwe soft- en hardware... Op de bovenverdieping trof ik Tristan Zondag aan. Via e-mail had ik hem verzocht een exemplaar van de Funet-CD en de DivX-versie van Metal Gear Solid 2 "The Trailer" apart te leggen, ik ben immers niet altijd in staat om tijdens de beurs op koopjesjacht te gaan. Na een kort babbeltje met Tristan spoedde ik me terug naar onze eigen stand. Ik zou later op de dag nog wel een rondje maken.
Het echte leuke van een MSX-beurs is nog altijd de opspannen sfeer en de gezelligheid. Dingen die je mist als je bijvoorbeeld op een PC-beurs bent. Je ontmoet veel "oude" bekenden die even





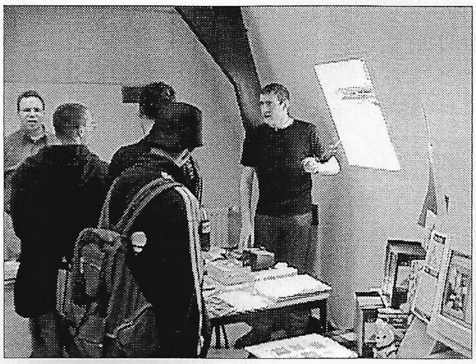
bij je komen bijpraten. Omdat iedereen in het wereldje elkaar kent is het ook geen probleem op bij elkaar achter de stand te gaan. Probeer dat eens op een PC-beurs. Ikzelf ben al vanaf 1985 met MSX bezig, in 1990 is dat nog intensiever geworden omdat ik een eigen Bulletin Board System op MSX ben gestart. In die tijd heb ik veel MSXers leren kennen, mensen die ik nu nog soms ontmoet. Mensen met wie je de oude verhalen nog eens beleefd, de verhalen uit de goede oude MSX-tijd. Genoeg gekletst, terug naar de beurs...

Onze vrienden van Delta Soft hadden iets origineels bedacht, namelijk een verzamel CD-ROM van alle software die ze in de loop der jaren hadden gemaakt. Op de CD-ROM staat niet alleen de software maar ook de recensies die daar over geschreven zijn. Een aantal "bekende" MSXers zijn in de afgelopen maanden benadert om iets te schrijven over Delta Soft, zo ook ik. Mijn verhaaltje staat dan ook op deze CD-ROM. Alles op deze CD-ROM is op eenvoudige wijze te bekijken via een menuutje.

In dezelfde ruimte treffen we ook FutureDisk aan. Als vanouds even handjeschudden met Koen en even bijpraten over de FutureDisk. Ondanks dat ik toch enkele minuten bij de stand van FutureDisk heb gestaan heb ik niet gezien of er inmiddels alweer een nieuw nummer van FD uit was... stom!

Verder naar de stand van Sunrise. Rob was druk in de weer om nog het een en ander aan de muur te plakken. Ben was druk in de weer om alles netjes uitgestald op de tafel te krijgen en Koen liep wat onwennig op en neer, niet wetende waar hij het beste bij kon assisteren. In alle drukte heb ik Peter Burkhard ook nog zien lopen, echter geen tijd gehad om met hem een babbeltje te maken.

Uiteraard ontbrak Paul Schearer niet van MSX Fun Club. Een MSXer in hart en nieren die toch elke keer weer de moeite neemt om naar Tilburg te komen. Inmiddels was het kort voor 13.00 uur, tijd dus om snel terug te gaan naar onze stand om vervolgens naar de zaal te gaan alwaar Nishi zijn speech zou gaan houden. Bij onze stand aangekomen blijkt Nishi net een rondje langs de stands te maken, uiteraard snel de camera ter hand genomen om wat foto's daarvan te maken. In de zaal aangekomen blijkt het daar behoorlijk druk te zijn, alle stoelen waren bezet en er bleef dus niets anders over



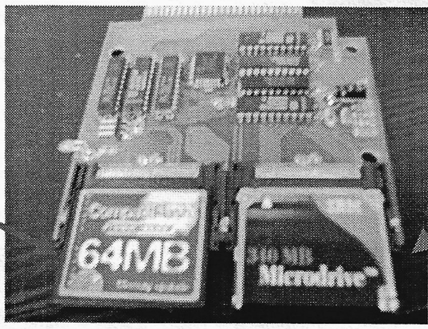


Compact Flash*INFO*

- Geen grote harddisks of zware voedingen nodig!!
- CF memory cards zijn zeer betrouwbaar; hebben geen bewegende delen!!
- Ondersteunt zowel type I als type II CF devices
- Bekijk de foto's gemaakt met een digitale CF camera

Compact Flash card type I:
64MB Compact Flash card
als slave harddisk

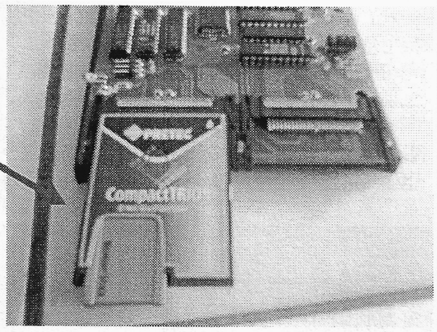
CF memory cards zijn
verkrijgbaar van 8MB tot
1GB



Compact Flash card type II:
340MB Microdrive
als master harddisk

Microdrives zijn verkrijgbaar
van 340MB tot 1GB

Je kunt adapters gebruiken om andere memory cards te gebruiken, zoals: SD, MMC en de Sony Memory Stick



€ 63,55

Sunrise For MSX (CH / NL)

(Verzendkosten €8,40 / Rembours €15,20)

Stichting Sunrise
Postbus 61054
2506 AB Den Haag
Telefoon (070) 360 97 07
(bij voorkeur tussen 22 en 24 uur)

Giro 48994
St. Sunrise
Den Haag

E-mail: rhiep@msx.ch
Internet: www.msx.ch

Wat en Hoe MSX BASIC (9)

Maico Arts

Dit is alweer het negende deel van wat en hoe MSX BASIC, of was het Introductie MSX? Ik weet het niet meer, maar het mag de pret ook niet drukken.

Deze keer wilde ik het hebben over het toetsenbord. Hoe kun je de toetsen gebruiken als een functie- of selectie-mogelijkheid in je programma.

Uiteraard horen hier de functietoetsen bij en eigenlijk de complete bovenste rij van het toetsenbord. We gaan het hebben over de BASIC-commando CHR$, ASC en INKEY$, en ook de KEY commando's komen nog een keer voorbij, maar wel in de context van het toetsenbord.

De bovenste rij
Wanneer ik het over de bovenste rij toetsen van het toetsenbord heb, denken de meesten van ons aan de functie toetsen. Klopt ook, deze zitten op de bovenste rij, maar er zijn er echter nog meer.

We hebben ook nog een SELECT, DEL of DELETE, INS of INSERT, STOP, CLR of CLEAR. Bij dit groepje wil ik ook nog de BS of BACKSPACE, de ESC of ESCAPE, de TAB, de spatiebalk en de cursortoetsen bij betrekken.

De cursortoetsen hebben we de vorige keer voorbij zien komen als een joystick, de spatiebalk als een vuurknop. Er is echter nog een manier om deze toetsen te gebruiken. Hierbij wordt er gebruik gemaakt van de ASCII tabel, een tabel met alle letters, cijfers en tekens die de MSX kent.

ASCII tabel
Zoals gezegd bevat de ASCII tabel alle tekens die de MSX kent. Deze tabel is eigenlijk niets meer en niets minder dan dat er aan een teken, dus ook een letter of een cijfer een getal tussen 1 en 255 wordt gekoppeld.

Deze tabel is te splitsen in drie delen. Dit zijn om te beginnen de controle-codes met een waarde van 1 tot en met 32. Verder hebben we het lage deel en het hoge deel van de ASCII tabel. De grens hier is 128. De tekennummers 33 tot en met 126 bevat alle cijfers, hoofdletters, kleine letters, diverse accenten en tekens die voor rekendoeleinden gebruikt worden. Teken 127 is een apart geval en vanaf 128 tot en met 254 zijn veelal grafische tekens en tekens met accenten er op of er onder. Tekennummer 255 is weer een uitzondering.

Gaan we kijken naar de speciale toetsen op de bovenste rij, dan zien we de functie toetsen niet terugkomen. Deze laten we ook nu even voor wat ze zijn, maar daar komen we later in deze aflevering op terug.

We zien echter wel alle anderen terugkomen en wel in het eerste deel van de ASCII tabel, de controle-codes. In één van de vorige afleveringen heb ik deze codes al eens beschreven en welke toetsen dat zijn. Hieronder volgen nog even de toetsen en welke ASCII-code ze hebben.

BS of BACKSPACE	8
TAB	9
HOME	11
CLR of CLEAR	12
RETURN	13
INSERT	18
SELECT	24
ESCAPE	27
CURSOR RECHTS	28
CURSOR LINKS	29
CURSOR OMHOOG	30

CURSOR OMLAAG	31
SPATIE	32

Deze toetsen zijn allemaal gemakkelijk in BASIC af te vangen, te controleren of te gebruiken, net zo je het noemen wilt. Zie hieronder...

INKEY$

Als eerste moeten we op de een of andere manier zien dat we een toetsdruk kunnen opvangen. Dat kan met INPUT en met LINEINPUT, maar wanneer je dan op de RETURN drukt, dan zal de invoer van tekst worden afgesloten en dat terwijl de RETURN misschien helemaal niet het einde van het invoeren hoeft te betekenen. Ook ESC en de SELECT zijn hier niet te gebruiken en de cursortoetsen geven vreemde dingen.

Het INKEY$ commando gaat gewoon kijken of er iets is ingetypt en geeft dit terug in een variabele, zoals onderstaande syntax laat zien:

A$ = INKEY$

Een eventuele toets die was ingedrukt zal in variabele A$ worden gezet. Ongeacht welke toets was ingedrukt, uitzondering hierop is weer de STOP-toets...

Goed, we hebben een toets ingedrukt. Maar hoe weten we nu wat we hebben ingedrukt. Dat is onze volgende stap.

CHR$

Met CHR$ en een getal tussen haakjes kun je alle tekens uit de ASCII tabel gebruiken om mee te werken of om op het scherm te zetten. Het is een string- of tekenreeks-bewerking.

Hier volgt de syntax:

CHR$(<getal>)
Met <getal> wordt hier een getal tussen 1 en 255 bedoeld, 1 en 255 inbegrepen. Het mag ook een numerieke variabele zijn die een getal bevat uit de hiervoor genoemde reeks. Een eventueel decimaal deel van een getal wordt genegeerd.

Kort gezegd komt het er dus op neer dat CHR$ een getal verwacht en het bijbehorende teken uit de ASCII tabel terug geeft.

Wanneer ik een programmaatje schrijf zit ik altijd met het probleem hoe ik op een fatsoenlijke manier tekst kan accepteren zonder het hele scherm te vernielen. Hieronder zie je een mogelijkheid hoe ik CHR$ en INKEY$ gebruik voor dit doel.

```
1000 UIT$="": IN$=""
1010 LOCATE X,Y: PRINT UIT$,SPACE$
     (Z-LEN(UIT))
1020 IN$=INKEY$: IF IN$="" THEN 1020
1030 IF IN$=CHR$(8) OR IN$=CHR$(29) THEN
     IF LEN(UIT$) < 1 THEN 1000 ELSE
     UIT$ = LEFT$( UIT$, LEN(UIT$)-1):
     GOTO 1010
1040 IF IN$=CHR$(13) THEN RETURN
1050 IF IN$=CHR$(27) THEN UIT$="ESC":
     RETURN
1060 IF IN$=CHR$(24) THEN UIT$="SEL":
     RETURN
1070 IF IN$=CHR$(28) THEN IN$=CHR$(32)
1080 IF IN$<CHR$(32) THEN 1020
1090 UIT$=UIT$+IN$: IF LEN(UIT$) > Z
     THEN UIT$=LEFT$(UIT$,Z)
1100 GOTO 1010
```

Deze routine wil als invoer een X, Y en een Z hebben. X en Y geven de positie op het scherm en Z geeft de maximale lengte aan die de uitvoer mag hebben. IN$ en UIT$ zijn respectievelijk het ingevoerde teken en de uitvoer terug naar het programma.

Als eerste worden een paar variabelen leeg gemaakt en worden voor de gewenste lengte spaties neer gezet. Dan wordt de invoer opgehaald en in variabele IN$ gezet en wordt gecontroleerd of er wel iets in IN$ gezet is. Is dat niet het geval, dan wordt naar het begin van de regel gesprongen en zo wordt er dus net zo lang gewacht tot er iets is ingetypt.

De volgende controle is hetgeen waar het

om gaat. Hier wordt de invoer IN$ vergeleken met het teken CHR$(8) en met CHR$(29). We kunnen in de tabel zien dat dit de BS of Backspace en de Cursor-links-toets zijn. Beide om een teken weg te halen van de tekst die er al was ingevoerd.

Op deze manier worden er nog enkele toetsen gecontroleerd. Wanneer dit niks oplevert, zal het ingetypte teken aan de uitvoer worden gekoppeld. Er wordt nog even gecontroleerd of de lengte niet is bereikt en vervolgens wordt naar de tweede regel van de routine gesprongen om de reeds ingevoerde tekst op het scherm te zetten. Deze routine wordt verlaten door op ESCAPE, SELECT of op RETURN te drukken. De eerste geven een woordje om aan te geven dat er op die toets is gedrukt, wanneer op RETURN was gedrukt, zal de ingetypte tekst worden terug gegeven aan het programma.

ASC

De tegenhanger van CHR$ is ASC. De syntax luid als volgt

ASC(<string>)

String betekent hier een stringvariabele of gewoon slechts een teken tussen aanhalingstekens. Hier wordt dus het nummer in de ASCII tabel opgezocht wat bij dit teken hoort.

Een klein voorbeeld:

```
100 A$="MSX"
110 A=ASC(A$)
120 PRINT A
```

Bovenstaand voorbeeld zal als resultaat 77 geven, als zijnde de ASCII-waarde voor de letter "M". ASC geeft dus alleen van het eerste teken van de string de ASCII-waarde terug. De string die tussen haakjes wordt gegeven mag ook niet leeg zijn. Is dat wel zo, dan krijg je de volgende foutmelding: "illegal function call".

Functietoetsen

De functietoetsen hebben we al een keer voorbij zien komen. Hoe je ze kunt programmeren en hoe je kunt zien wat er onder de functietoetsen geprogrammeerd is. Ook hebben we in deel 5 van Introductie MSX gezien dat we met het commando ON KEY GOSUB met behulp van de functietoetsen naar een bepaalde routine kunnen springen.

Er is nog een leuk trucje mee mogelijk. Door de functie toetsen te programmeren met een teken uit te tekenset, dan kun je bij het invoeren van tekst controleren of een functie toets was ingedrukt door op dat vreemde teken te controleren. Ik zal het toelichten met een voorbeeldje.

```
100 KEY 2,CHR$(152): A = 1
110 GOSUB 200
120 IF A THEN 110
130 END
200 A$=INKEY$: IF A$ = "" THEN 200
210 IF A$ = CHR$(32) THEN PRINT
    "RETURN INGEDRUKT"
220 IF A$ = CHR$(27) THEN PRINT
    "ESCAPE INGEDRUKT"
230 IF A$ = CHR$(152) THEN PRINT
    "FUNCTIE TOETS F2 INGEDRUKT":
    A = 0
240 RETURN
```

Het programmaatje stelt in regel 100 de functietoets 2 in op teken 152. Op een Europese MSX computer is dat een ÿ. Op een Japanse MSX computer, zoals de MSX TurboR is dat een teken wat lijkt op het kleiner dan teken (<). Tevens wordt A op 1 gezet. Wanneer later Functietoets F2 wordt ingedrukt, dan zal A weer op 0 worden gezet en zal het programma beëindigd worden.

In regel 110 wordt de toets routine aangeroepen, in regel 120 wordt A gecontroleerd en wanneer er een getal in staat wat niet gelijk is aan 0, dan is de voorwaarde waar en zal naar regel 110 worden gesprongen. Anders zal via regel 130 het programma beëindigd worden.

In regel 200 begint de toetscontrole

routine door eerst te controleren of er een toets is ingevoerd. In regel 210 wordt gecontroleerd of op Escape is gedrukt, in 220 of return is ingedrukt en 230 tenslotte wordt gecontroleerd of de functietoets F2 was ingedrukt. Wanneer dat het geval was, zal een stukje tekst op het scherm worden gezet en in het laatste geval zal A op 0 worden gezet. Op regel 240 tenslotte wordt de routine beëindigd met een RETURN-commando.

Karakterset
In het begin hebben we het over de ASCII-tabel gehad. Deze ASCII-tabel wordt vaak over één kam geschoren met de MSX karakterset. Deze karakterset lijkt ook heel veel op de ASCII-tabel. Hieronder volgt een programmaatje om deze karakterset compleet op het scherm te zetten. Dit programmaatje werkt het mooist op screen 1, want dan worden de tekens met acht puntjes horizontaal afgebeeld. Probeer het anders maar eens uit op screen 0 en zie het verschil.

```
10 SCREEN 1: KEY OFF: COLOR 15,4,4
20 FOR T=1 TO 254
30 IF T < 32 THEN PRINT
   CHR$(1)+CHR$(64+T);
   ELSE PRINT CHR$(T);
40 IF T MOD 32 = 0 THEN PRINT
50 NEXT T
```

Zoals je ziet in regel 30 heeft de MSX karakterset ook een teken staan op de serie onder de 32. Maar je moet enige moeite doen om die op het scherm te krijgen.

De eerste 32 tekens moet je niet alleen een speciaal teken ervoor zetten, het CHR $(1), maar je moet ook het gewenste teken het getal 64 er bij tellen. Dan wordt het juiste teken afgebeeld.

Afsluiting
Voor deze keer wilde ik het hierbij laten. Voor verdere vragen of opmerkingen kun je contact opnemen met de redactie of met mij. Ook mijn gegevens staan in het colofon van dit blad.

Standhouders MSX-Fair 2004

Ook dit jaar weer organiseert MSX-NBNO weer een beurs. Wederom was dezelfde locatie als voorheen beschikbaar. Voor verdere informatie zie de beursposter verderop in dit blad.

De voorlopige standhouderslijst is als volgt:

Stichting Sunrise
Rudi Westerhof
MSX Resource Center
Delta Soft
MAF
MSX GG Zandvoort
Bart & Hans
Bitwise
MSX-NBNO
MSX-INFO
Remco van de Zon
OpenMSX Team
MCWF

SUNRISE AND MAPLE YARD
PRESENTEREN

MOONLIGHT SAGA



Featuring:
- Een geweldig RPG Game van 3 diskettes voor de MSX Turbo-R
- Installeerbaar op harddisk en of Compact Flash
- Tegoedbon voor vertaling naar het Engels
- Handleiding en een exclusieve verpakking

€ 22,50

Sunrise For MSX

(Verzendkosten €8,40 / Rembours €15,20)

Stichting Sunrise
Postbus 61054
2506 AB Den Haag
Telefoon (070) 360 97 07
(bij voorkeur tussen 22 en 24 uur)

Giro 48994
St. Sunrise
Den Haag

E-mail: rhiep@msx.ch
Internet: www.msx.ch

MSX op Internet - MSX-sites (2)

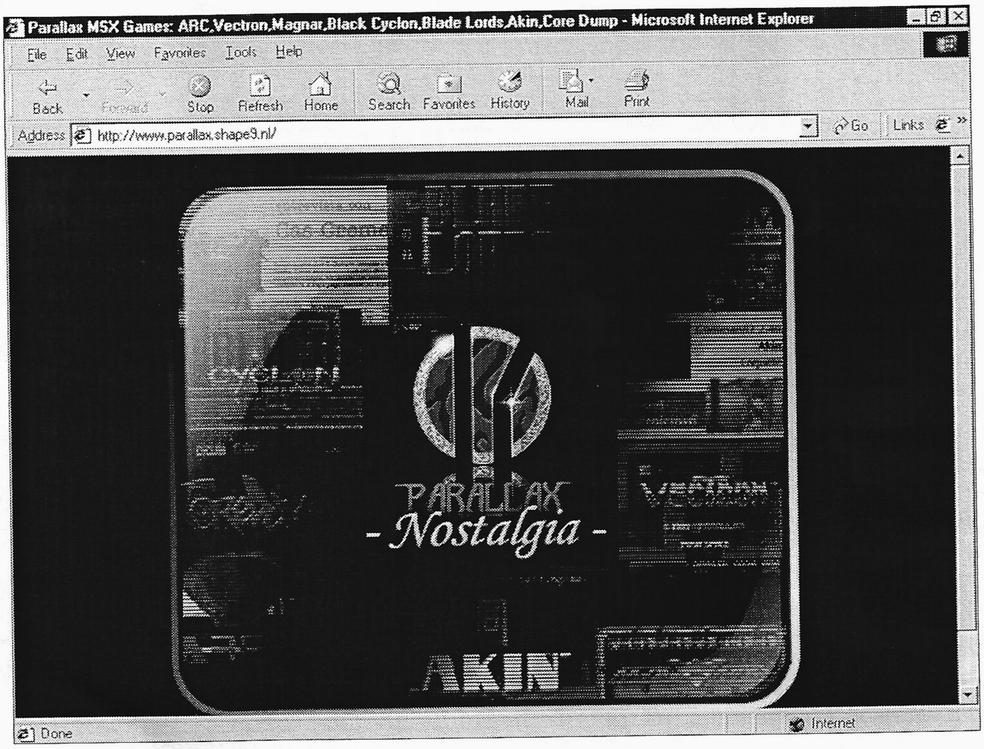
André van Herk

Een triest feit doch waar: Cas Cremers, de naam achter Parallax MSX-games is, zoals zo velen gedaan hebben, gestopt met MSX. De belangrijkste reden hiervoor was dat hij (kortweg gezegd) hier niet genoeg mee verdiende. Hij is van plan zijn MSX-activiteiten (CoreDump, de revolutie die op Tilburg'98 gereleased had moeten worden (snik)) stop te zetten en door te gaan op een ander platform. Mensen die dus willen weten hoe het af gaat lopen met Gen, Cooper en Lantis, zullen dus moeten wachten totdat Akin en CoreDump op de Gameboy Advance gereleased worden (nogmaals: snik).

Hè, daar baal ik toch wel van als MSXer in hart en nieren. Alweer iemand die stopt. Houdt het nooit op? Maar goed, hiermee ga ik jullie niet lastig vallen, ik ga wat over de inhoud van zijn site vertellen. Was zijn eerdere URL iets waar Parallax in stond ('k weet 't niet precies meer), is het nu www.parallax.shape9.nl of www.shape9.com/parallax. Van daaruit mag je op een mooi plaatje klikken ("Nostalgia") en je krijgt de site van Parallax MSX-games te zien. Overigens, "shape9.com" staat voor de naam waar Cas mee doorgegaan is. Hij biedt o.a. internetdiensten aan als ik het goed heb, maar dit is nauwelijks (wat zeg ik; VOLKOMEN ON)interessant voor de MSX-gebruiker. Maar genoeg hierover, nu over het MSX-gedeelte.

Games

Wat in eerste instantie handig is om te weten, is dat je alle spellen van Parallax



(behalve Akin) kan downloaden van zijn site. Dit zijn dus Vectron, Magnar, Blade Lords, enzovoorts. Wat er ook op staat, is de CoreDump promo versie 1.2 en de Japanse versie ervan (oninteressant voor ons Nederlanders, nietwaar?)



Dagboek

Wat Cas ook gedaan heeft (heel handig natuurlijk) is al zijn "entries" (aanvullingen) van zijn dagboek omtrent het feit CoreDump erin gezet heeft. Als ik mij niet vergis is de laatste "entry" #159, getiteld "Bad Luck". Hierin vertelt hij dat hij zijn sources is verloren (bij een HDD-crash) en dat zijn laatste back-up op z'n minst een half jaar oud is (maak dan voldoende backups; sniksnik).

Verder staan de complete verhalen van alle spellen, evenals cheats (valsspeelcodes) en screenshot-galleries (pagina's met screendumps) van CoreDump erop.

Compleet

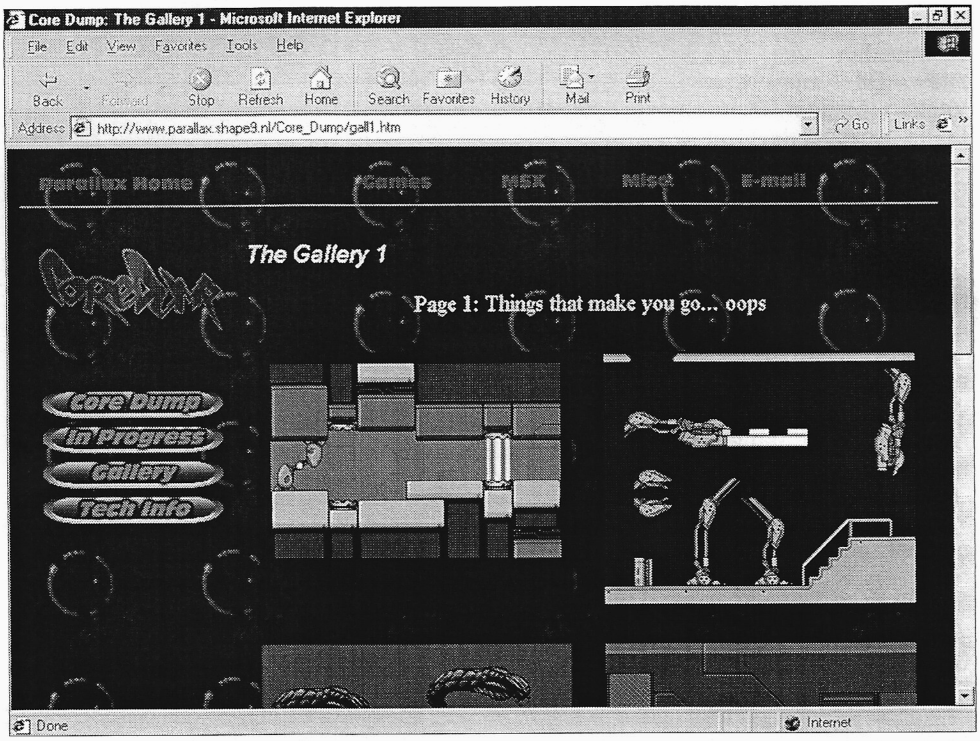
Natuurlijk staat zijn contactadres, alsmede zijn e-mail adres vermeld. Mocht je dus nog vragen hebben, mail hem dan. Hij geeft in ieder geval snel antwoord, wat iets is dat lang niet iedereen tegenwoordig doet. Netjes dus.

Promo

Nu nog ff over die CoreDump promo: ik heb hem al tig keer rondgespeeld, en dan wil je toch wel eens het hele spel hebben. Het is een mooie promo, de engine (waar het spel op draait) is ronduit fantastisch! Las ik in recensies dat de scrolling "Smooth" en "Multilayer" was, had ik er toch iets anders van verwacht. Het woord "Smooth" zegt niets meer dan dat de scrolling soepel verloopt, en inderdaad, hij loopt soepel, met beeldopbouw van 8x8 pixel-patterns. Dat wil zeggen dat per 8 pixels die je beweegt, het nieuwe scherm wordt opgebouwd. Nu gaat dat wel met een snelheid van heb-ik-jou-daar, dus wat dat betreft geen klachten. Multilayer wil zeggen dat er meerdere lagen van het speelscherm over elkaar heen gecopieerd worden. Het achterste deel van het totale plaatje scrollt het langzaamst en de voorgrond het snelst, dat heet bij mij "multilayer". Wat er in CoreDump echter gebeurt is dat de achtergrond totaal NIET meescrollt, tegenvaller dus. De voorgrond wordt er (nog wel steeds met maximumsnelheid) overheen gecopieerd.

Conclusie

Tja, wat moet ik hiervan zeggen? Het is weliswaar een mooi vormgegeven site, doch jammer dat deze niet of nauwelijks meer "geüpdated" wordt. Als je zegt: "ik wil Magnar nog hebben", of "ik wil de CDpromo eens zien", dan is de site het bezoeken wel waard. Wil je weten waar het schip strandde bij CoreDump, dan is dit wat voor jou. Als je echter geen behoefte hebt bij spellen en aanverwanten, kun je deze site rustig links



laten liggen.

OPROEP!!!
Ik wil niets liever dan dat CoreDump wordt afgerond (tja, welke gamesfanaat niet?). Ik heb Cas een e-mail gestuurd, echter zonder resultaat. Als we nu eens collectief (een duur woord voor "allemaal") eens wat e-mailtjes naar hem toe zouden sturen, helpt dat misschien. Ik stel voor dat eenieder met PC en e-mailadres, en interesse heeft bij CoreDump, een e-mail stuurt naar Cas: c.cremers@shape9.nl. Denk nu niet van, dit doe ik toch niet, het zal niet baten, en dergelijke, maar DOE HET NOU ALSJEBLIEFT!!! Denk aan het spreekwoord: "De aanhouder wint". Wie weet krijgen we dan toch nog een MSX-versie van CoreDump. Ik dank jullie alvast voor de moeite.

En voor ik het vergeet, mocht je nog vragen hebben, al dan niet naar aanleiding van dit artikel, bel, mail, etc. mij gerust, ik geef antwoord op alles wat ik weet. Ik kan tekenen, ik programmeer met NestorBASIC en NPR, ben pas een ML-cursus begonnen, dus, wie weet wat ik voor je kan betekenen. Ook voor suggesties omtrent artikelen die ik aanlever voor XSW-Magazine en aanverwante onderwerpen zijn welkom! Ben je beheerder van een MSX-site, laat het me weten, dan neem ik eens een kijkje en vel mijn oordeel daarover!

André van Herk
Nobelstraat 10
NL-7316 GM Apeldoorn
avanherk@yahoo.com
055 – 5 22 666 9 of 06 – 27 231 268

MSX-NBNO organiseert op

17 januari 2004

MSX 2004 Fair

☑ **" 't Oude Theater"**
Bram van den Bergstraat
Oss

Direct tegenover het centraal station, parkeerplaats is vlakbij.

☑ **Stands €2,00 (± 1,2 x 0,6 meter)**

☑ **Entree GRATIS**

Informatie/Reserveringen: MSX-NBNO
Isabella v. Portugalstraat 9
5346 PJ Oss

Maico Arts
(0412) 690757
msxnbno@t-hok.nl

Raymond Hoogerdijk
(0412) 640679
raymond@msx4ever.xs4all.nl

Richard Bosch
(0412) 635287 of (06) 21885554
richard@rtabosch.xs4all.nl

ICM Magazine 45

Mari van den Broek

Voor me ligt inmiddels al weer het juli/ augustus-nummer van het Italiaanse ICM Magazine. Onze Italiaanse vrienden gaan gestaag door met het maken van het blad, iets wat toch wel enige bewondering verdient.

De cover is zoals gewoonlijk in kleur. Dit keer heeft men voor een andere opzet gekozen. Op de cover dit keer een overzicht van de inhoud van dit nummer. We zien nu ook eens de zaken die besproken worden in kleur afgebeeld.

In “Software” komen dit keer verschillende zaken aan de orde. Het spel Sir Dan, The Lost Years is eindelijk af. Het spel wordt in Spanje verkocht door Club Hnostar, in Nederland zit het bij de FutureDisk. Het spel is in de stijl van Maze Of Galious. De graphics zijn goed en het spel kan op harddisk geïnstalleerd worden. Helaas wordt de MoonSound niet ondersteund en zullen we het moeten doen met de PSG en de FM-PAC. Helaas zijn een aantal van de screenshots bij dit artikel wat aan de donkere kant.

Men vervolgt met E-Lingo, een vertaal-engine op het Internet waarmee het mogelijk wordt om complete HomePages te vertalen. Met behulp van deze engine kan een Japanse site vertaald worden naar bijvoorbeeld het Engels, een taal die de meesten van ons beter zullen begrijpen. Natuurlijk zijn het geen perfecte vertalingen, maar met een beetje logisch redeneren en woorden verplaatsen is er toch wel wat van te maken.



Wanneer we verder bladeren lezen we dat er toch nog heel wat nieuwe dingen zijn uitgekomen. Een leuk item zijn de MSX Cover CD’s die gemaakt zijn door Angel Carmona. Op de eerste CD treffen we high resolution scans aan van de meeste bekende MSX-games. Op de tweede CD een collectie van originele muziekstukken van bekende MSX-games zoals Salamander, Vampire Killer en Metal Gear. Als extraatje op de tweede CD ook een aantal MP3’s van Hideo Kojima’s Metal Gear Solid. De prijs van deze dubbel-CD bedraagt 2.500 Pts ofwel 15,03 Euro.

Ook het spel Realms of Adventure wordt onder de loep genomen. Echt veel over het spel wordt er niet geschreven, het is meer een weergave van het verhaal wat achter dit spel schuil gaat. Jammer, het spel verdient beter. Ook Pentaro Odyssey heeft een opvolger gekregen: Pentaro Odyssey 2, The Island. Wie veel plezier heeft beleefd aan het eerste deel zal zeker ook aan het tweede deel weer veel plezier beleven. Wie net als mij problemen had met de besturing van de hoofdrolspeler, zal ook in PO2 hetzelfde probleem ervaren. Ook Matra heeft haar spel Ark-A-Noah gereleased. Het verhaal achter deze Arkanoid-clone is dat je Noah moet helpen om de

kleine dieren te bevrijden. Dit lukt maar op één manier, namelijk door middel van het batje en de bal alle blokjes op het scherm weg te spelen. Liefhebbers zullen weer heel wat uurtjes aan het beeldscherm gekluisterd worden. Hiermee sluiten we het hoofdstuk “Software” af...

De volgende pagina’s worden gevuld met de beursaankondigingen van MSX Jaú 2000 in Brazilië op 2 t/m 5 november en de 12de Computerdag / 2de MSX Marathon in Bussum. De grootste bijeenkomst van MSX gebruikers in Japan werd gehouden op 20 augustus: MSX Den-Yu Land, Tokio. Volgens insiders zijn er meer dan 1000 bezoekers geweest. Heel wat bekende Japanse groepen waren aanwezig als standhouders en onder de bezoekers ook een tweetal Nederlanders: Bernard Lamers en Manuel Bilderbeek. Van deze meeting in Japan zijn foto’s gemaakt welke bezichtigd kunnen worden op het Internet: http://www.ec-museum.org/gie/gie_msx/denyun.htm. Een kleine selectie foto’s is afgebeeld bij dit artikel in de vorm van een fotocollage.

In “Magazine” wordt vervolgens het Hnostar Magazine 44 breed uitgemeten over 10 pagina’s besproken. Zoveel over een magazine schrijven, dat lukt zelfs mij niet. Maar wanneer je complete pagina’s van het betreffende magazine scant en bij het artikel plaatst dan kom je een heel eind. Hnostar Magazine is een goed blad en zeker de moeite van het doorkijken waard. Het volgende blad wat onder de loep genomen wordt is het Braziliaanse MSX World Magazine. Ook dit magazine wordt breed uitgemeten besproken, al is er van bespreken eigenlijk geen sprake. Ook dit artikel is rijkelijk voorzien van scans van het blad. Het blad Super MSX van TrapoSoft moet het doen met slechts 1 pagina die gevuld is met een scan van de cover van het blad.

In “Notizie” wordt de aandacht gevestigd op Possi’s Konami MSX Page. Op deze site tref je de grootste collectie van Konami game-covers aan. De images zijn van goede kwaliteit. Liefhebbers moeten zelf maar eens een kijkje gaan nemen op deze HomePage: http://dynamo.geol.msu.ru/msx/.

Met de rubriek “Posta” sluit ik dit nummer af. In een aantal korte mededelingen worden de laatste nieuwtjes bekend gemaakt en de aandacht gevestigd op een aantal opmerkelijke zaken. Zo bestaat er bijvoorbeeld op internet een heus computermuseum waar ook de MSX vertegenwoordigd is: http://computingmuseum.com/site/page_museum.htm.

Via Sunrise wordt bekend gemaakt dat er en nieuwe BIOS is voor de IDE-interface, versie 1.9. Hiermee wordt het mogelijk om harddisks tot maximaal 8 GB op MSX te gebruiken. De MSX Emulator Page, kortweg MEP, is gesloten. Vanwege tijdgebrek, desinteresse van gebruikers en de toenemende kosten vanwege de geweldige datastroom die plaatsvond (150 GB per maand) heeft men besloten er maar mee te stoppen. Jammer, de ruim 2800 files tellende database zal verloren gaan.

Hiermee ben ik zo’n beetje aan het einde van het blad aangekomen. Ik moet wederom bekennen dat ik toch weer enige tijd ongestoord heb kunnen genieten van de inhoud van het blad. Wie na het lezen van dit artikel geïnteresseerd is geraakt moet maar eens contact opnemen met de makers... Ik kijk al weer uit naar het volgende nummer van ICM Magazine.

ICM Magazine
Marco Casali
Via Alghero, 15
20128 Milano (Italy)
mcasali@free.sofit.it

NestorBASIC - Mijn ervaringen (1)

André van Herk

NestorBASIC is, zoals jullie waarschijnlijk weten, al geruime tijd op de markt. Zonder NestorBASIC waren een x aantal spellen niet mogelijk, zoals NUTS. Nu wordt het dus eens tijd om het eens onder de loep te nemen.

Afgang 1

Auw, dat doet pijn... Ons aller vriend Nestor Soriano gaat er van uit dat men kennis heeft van KUN-BASIC, de compiler waar NestorBASIC omheen is gebouwd. Voor degenen die KUN-BASIC (of X-BASIC) niet kennen, zal ik het hier beknopt uitleggen: KUN-BASIC is een compiler die zich d.m.v. _BC of d.m.v. opladen zich in het geheugen installeert, en zo een hele hoop BASIC-geheugen wegsnoept (plusminus 12kB). Aangezien er dus maar 12kB overblijft van het BASIC-geheugen is het dus onmogelijk om grote programma's te schrijven.

Afgang 2

Waarschijnlijk is dit nog erger: Nestor is er dus ook van uitgegaan dat je kennis hebt van de BASIC-commando's die niet in een TURBO-blok gebruikt mogen worden. Dit zijn voornamelijk de zogenaamde "Disk-access" functies als DSKI$, DSKO$, DSKF(x), maar ook FILES, LOAD, SAVE en ga zo maar door. Het Turbo-blok vereist wat uitleg.

_Turbo en _Speed + aanverwanten

Met "het Turbo-blok" wordt een serie commando's in een Basic-listing bedoeld, die binnen de _Turbo commando's staat. Een voorbeeld:

```
10  ' TURBO1.BAS
20  ' C 2001 TCM
30  '
100 CLS: PRINT "Hallo, dit is mijn eerste
    test met NestorBASIC!"
110 T=0
120 LOCATE 10,10: PRINT "FF de tijd bij
    houden hoor: ";T
130 T=T+1: IF T>200 THEN GOTO 140 ELSE
    GOTO 120
140 PRINT "Dat ging langzaam hè?"
150 PRINT "Nu met _TURBO..."
160 A$=INPUT$(1)
170 CLS: T=0
180 _TURBO ON 'Hier begint het Turbo-blok
190 LOCATE 10,10: PRINT "FF de tijd bij
    houden (alweer?): ";T
200 T=T+1: IF T>200 THEN GOTO 180 ELSE
    GOTO 200
210 PRINT "Wow! Dat ging snel!!!"
220 PRINT "Nou, kmoet eerst weer ff uit
    het turbo blok vooraleer ik het
    A$=INPUT$(1)commando mag
    gebruiken..."
230 _TURBO OFF 'Hier eindigt het
    Turbo-blok
240 A$=INPUT$(1)
250 CLS: END
```

Als je goed de listing hebt doorgelezen/uitgetypt en gerund, weet je nu wat een turbo blok inhoudt. Voor het geval je het niet hebt uitgeprobeerd, doe het eens voor de gein. Je valt van je stoel als je de snelheid ziet.

Over het _Speed-commando, dit is niets minder dan een _Turbo-commando die de makers van de G.A.M.E.-builder hebben "geript" uit de toenmalige KUN-BASIC compiler. De jongetjes zijn dus illegaal bezig geweest... Foei!! Maar het maakt niet uit als je alleen maar de G.A.M.E.-builder hebt, want het werkt er niet minder om. Om het hiermee te testen, kun je gewoon het bovenstaande programmaatje intypen en dan de _TURBO ON vervangen door _SPEED IN en _TURBO OFF vervangen door _SPEED OUT.
Klaar is Kees ehh... KUN!

Forbidden bizz-nizz

De "verboden TURBO-commando's" in Nestor/KUN-/X-BASIC zal ik hieronder ff geven, tevens degenen die wegens bugs niet helemaal correct meer werken.

Degenen die **NIET** meer werken in een Turbo-blok:

AUTO	ERL	MOTOR
BASE	ERR	MKD$
BLOAD	ERROR	MKI$
BSAVE	EQV	MKS$
CALL	FIELD	NAME
CDBL	FILES	NEW
CINT	FPOS	ON ERROR GOTO
CLEAR	FRE	ON INTERVAL GOSUB
CLOAD	GET	OPEN
CLOAD?	IMP	PLAY
CLOSE	INPUT#	PRINT#
CONT	KEY LIST	PRINT# USING
CSAVE	LFILES	PRINT USING
CSNG	LINE INPUT#	PUT KANJI
CVD	LIST	RENUM
CVI	LLIST	RESUME
CVS	LOAD	RSET
DEF FN	LOC	SAVE
DELETE	LOF	SPC
DRAW	LPRINT USING	TAB
DSKF	LSET	TRON
EOF	MAXFILES	TROFF
ERASE	MERGE	WIDTH

Je ziet, dit zijn er aardig wat... KUN staat dus ook bekend om zijn zeer snelle rekenkundige functies en COPY-commando's.

Nu volgt er een lijst met degenen die gedeeltelijk werken:

CIRCLE	Begin/eindhoek en de afplattingsfactor kunnen niet worden meegegeven
COPY	Alleen de grafische COPY, dus niet de COPY (x,y)-(x2,y2) TO "FILE.GFX"
DEFDBL	Zelfde als DEFSNG
DIM	Moet aan het begin van het programma/ turbo blok worden ingegeven
INPUT	Eén variable per commando
KEY	Alleen ON KEY GOSUB en KEY(n) ON/ OFF mogelijk
LOCATE	X en Y moeten beiden worden ingevuld. De aan/uitschakelaar van de cursor werkt niet
NEXT	Moet variabele volgen achter dit commando
ON	ON STOP GOSUB en ON INTERVAL GOSUB zijn niet beschikbaar
PRINT	Komma's werken anders (hoe is mij onduidelijk)
PUT	Alleen PUT SPRITE is beschikbaar
RUN	De variabelen worden niet geïnitialiseerd
SCREEN	Alleen de SCREEN mode en de grootte van de SPRITES kunnen worden ingegeven
SET	Alleen SET PAGE is beschikbaar
STOP	Werkt hetzelfde als END
USR	De verplichte parameter (USR(x)) moet een geheel getal zijn
VARPTR	Het bestandsnummer kan niet worden meegegeven in dit commando

Goed, dit waren de beginselen van de NestorBASIC uitleg; en geloof me: er valt nog veel te leren!

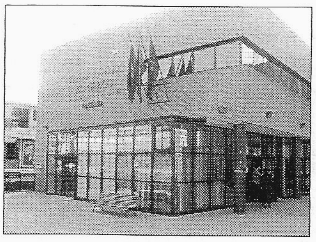
Hoe te krijgen:
Je kan NBASIC (volgens mij) op twee manieren verkrijgen:
1) Als het aanbod van ons aller hoofdredacteur nog geldt: stuur een lege disk in een voldoende gefrankeerde enveloppe met een voldoende gefrankeerde retourenveloppe naar het adres van de hoofdredacteur: zie colofon.
2) Als je internet hebt kun je naar de volgende adressen gaan: www. konamiman.com (Spaans) of www. geocities.com/SiliconValley/Bay/9797/ msx.htm (Engels), alwaar je het programma als een .LZH file kunt downloaden. PAS OP: Het programma staat er als een .BIN file op, omdat Nestors webhost geen genoegen nam met .LZH files. Dit is dus een kwestie van RENAMEN als .LZH. Turbo R gebruikers met een externe geheugenuitbreiding: neem ook ff het programma NBPATCH.BIN mee (als ik me niet vergis staat die ook ingepakt maar dit moet je zelf maar ff zien), dat ervoor zorgt dat er geen bugs optreden als je NestorBASIC gebruikt.

Dit was tevens de uitleg rond de – door sommige mensen – vaag gevonden _Turbo-commando's. De volgende keer ga ik het hebben over de functies van NestorBASIC. MZZL!

Madrid 2003

Rob Hiep

Vrijdag vertrokken zowel MSX Recource Center als Sunrise- ofschoon niet gelijktijdig- naar Madrid om de editie van Madrid 2003 op te luisteren. Eenmaal aangekomen werden we, zoals afgesproken, afgehaald door Rafael Corrales. Eerst een hapje gegeten en toen onze bagage opgehaald om naar het "hotel" te gaan. Wel inderdaad hotel tussen quotes omdat het eigenlijk een vrij eenvoudig hotelletje was, een goed bed en een dito ontbijt is gewoon genoeg. Na een terrasje gepakt te hebben en wat rondgewandeld te hebben was de afspraak bij metrostation Sevilla om het avondeten te gaan nuttigen.

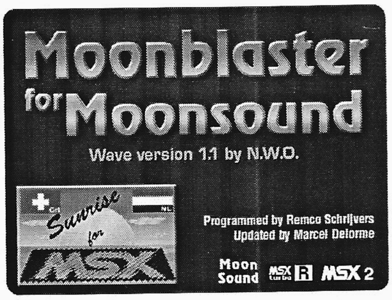


Samen met MRC en tal van vrienden van Rafael togen we naar een restaurant. Na een volle maag te hebben gekregen zijn we maar snel gaan slapen om de volgende ochtend weer fris te zijn. Immers de beurs was de volgende dag. Na het ontbijt op zaterdag, wat uitstekend was, gingen we met de metro naar de plaats waar de beurs gehouden werd. Overigens dus prima te bereiken. Eenmaal aangekomen bleken we wat vroeg te zijn, maar Rafael was al druk bezig met zijn club om een ander op te bouwen. Alles wat we bij ons hadden hebben we uitgestald. Dus konden we het evaluationboard van de EZ80 tonen, folders uitreiken met betrekking tot de netwerkkaart, de moonsound, de GFX en al onze IDE-varianten. De ruimte was overzichtelijk, waardoor je elkaar net zoals in Oss kunt zien.

Wat was er te zien. MSX Power Replay bood clubmagazines, CD's en tweedehands MSX artikelen aan. Ivosoft en Desgalixtat met diverse magazines en ook veel tweedehands MSX artikelen. Nieuwigheden werden hoofdzakelijk door de Calamar group aangeboden. Adaptor om je playstation joypad/joystick op MSX aan te sluiten voor zo'n slordige 35 euro. Ook waren er al reeds aangepaste pads voor 6 euro verkrijgbaar. Ook kun je deze adapter aansluiten op een dancing carpet en stuurwielen. F1-spirit met een stuurwiel? Een aanwinst ! Ik besloot om van beide er een mee te nemen. Ik ga kijken of we ze hier kunnen gaan distribueren en op tilburg er al enkele kunnen worden verkocht.

Verder werd aan alle aanwezige groepen gevraagd iets te vertellen over hun produkten. Koen heeft namens Sunrise uitleg gegeven over de komende netwerkkaart, met als eerste stap de ontwikkeling van een sdram memorymapper en de Compact Flash kaart. Het blijkt als je dan achteraf vraagt of er iets te vragen is, in het Engels, men niets vraagt. Nadat Ivan het in het Spaans had vertaald bleek dat er wel degelijk vragen waren. Zodat dit betekent dat je eigenlijk ook Spaanstalige toelichting op het produkt moet gaan overwegen. MRC deed vervolgens de uitleg over Meridian versie 3.0. Een prachtig programma dat zeer veel mogelijkheden gaat bieden maar toch wel wat eisen stelt aan de MSX qua geheugen.

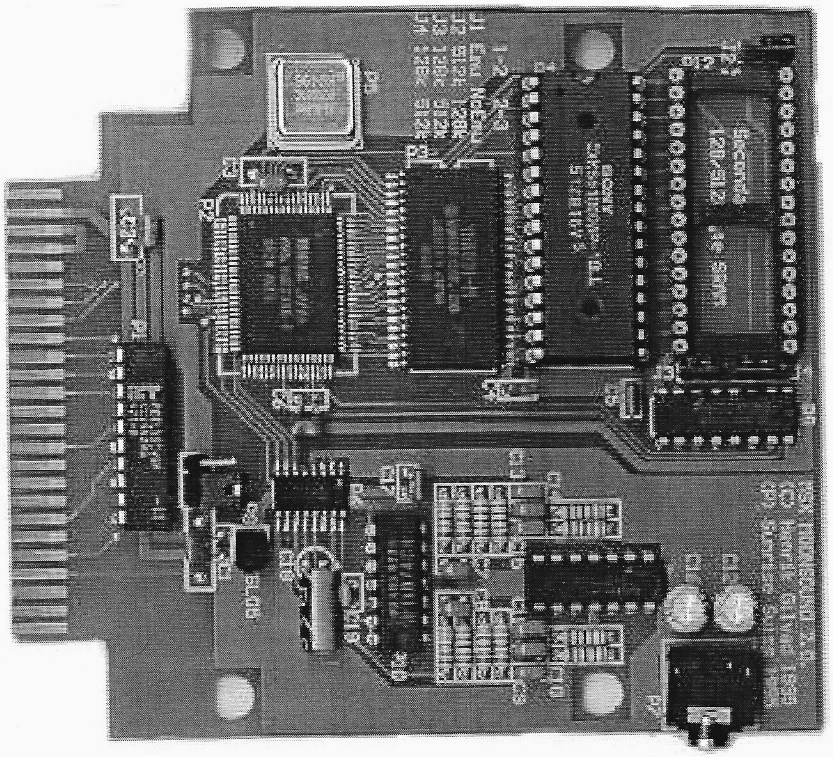
Het totaal van de bezoekers en standhouders van zo'n 77, hetgeen niet slecht is als je bedenkt dat Moaitech en Hnostar ontbraken. De zondag, hebben we ietwat uitgeslapen en na wat touristische zaken bezocht te hebben keerden we weer huiswaarts vanuit het zonnige Madrid.



MoonSound

€ 172,-

Uitbreidbaar tot max. 2048 Kb SRAM
Prijs voor module 128 Kb €20,45
Prijs voor module 512 Kb €30,00



(Verzendkosten €8,40 / Rembours €15,20)

Stichting Sunrise
Postbus 61054
2506 AB Den Haag
Telefoon (070) 360 97 07
(bij voorkeur tussen 22 en 24 uur)

E-mail: rhiep@msx.ch
Internet: www.msx.ch

Giro 48994
St. Sunrise
Den Haag